

《おことわり》

■バンダイでは、より安全で楽しいおもちゃをお届けするために、常に研究・調査・改良を行っております。

お買い上げの時期によって、同一商品の中にも多少の違いがある場合がありますのでご了承ください。

■商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なためプログラム上予期できない不都合が発見される場合があります。

万一、誤動作をおこすような場合がございますら、相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》 商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関 東) 柏市豊四季241-22 ☎277-8511 ☎0471-48-7571

(関 西) 大阪市北区豊崎4-12-3 ☎531-0072 ☎06-6375-5050

(中 部) 名古屋市昭和区御膳所3-2-5 ☎466-0051 ☎052-872-0371

●電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時

●電話番号はよく確かめて間違いのないようご注意ください。

対象年齢7才以上

単4乾電池(R03) 2本使用(別売り)

電池耐久時間: 連続使用で約100時間

時計精度: 日差±3秒以内(常温)

バンダイタウンファックスサービス

バンダイの最新情報をFAXで!

関東FAX: 03-5972-5660 関西FAX: 06-6306-9116



「インターネットでデジモン情報をチェックしよう!」

バンダイデジモンウェブアドレス

<http://www.digimon.channel.or.jp/>



DIGIMON ANALYZER

とりあつかいせつ めいし
取扱説明書



©本郷あきよし・東映アニメーション

BANDAI 1999 MADE IN CHINA



1 デジモンアナライザーとは？

「デジモンアナライザーのポイント」————— 1

2 基本機能

「デジモンアナライザーの基本的な機能」————— 2

「デジモンアナライザーの開閉」————— 3

「電池の入れ方」————— 3

「オートパワー-OFFについて」————— 3

「各部の説明」————— 4

「ユーザー登録」————— 5

「プレゼントデジモンの登録」————— 7

「時間の登録」————— 8

「オープニング画面」————— 8

3 各種機能

「メニュー」————— 9

「アナライズ」————— 9

「ズカン」————— 15

「コネクト」————— 17

「タイム」————— 19

「フレンド」————— 21

「オプション」————— 23

「リセット」————— 24

セット内容

デジモンアナライザー ×1

取扱説明書 ×1

1 デジモンアナライザーとは？

デジモンアナライザーとは、デジモンをコレクションするデジモン図鑑です。198体のデジモンを全部コレクションすることがデジモンアナライザーの最終目的です。

デジモンアナライザーでは、デジモンは色々な形に分解されているパズルとなっています。

パズルになったデジモンは以下の5つの方法で図鑑に登録することができます。

- ・ユーザー登録をする。
- ・パズルを解く。
- ・デジモン携帯シリーズやデジタルモンスターVer.WSと接続する。
- ・ミニゲームをクリアする。
- ・フレンドデータを登録する。

全部のデジモンを集めてデジモンアナライザーを完成させよう！

「デジモンアナライザーのポイント！」

アナライズ

グラフィック効果をかけられた様々なデジモンパズルをとくことをアナライズと言います。(P9「**アナライズ**」参照)

コネクト

デジモン携帯シリーズやデジタルモンスターVer.WSをデジモンアナライザーに接続してデジモンを登録することをコネクトと言います。(P17「**コネクト**」参照)
※デジモンアナライザーは、バトルはできません。

ズカン

登録したデジモンの情報をズカンで調べることができます。ズカンでは、デジモンの名前、タイプ、必殺技、生息地、属性、登場したデジモンキャラのバージョンを調べることができます。(P15「**ズカン**」参照)

デジモン携帯シリーズとは？

デジタルモンスター、デジモンペンデュラム、デジヴァイスをデジモン携帯シリーズと言います。

基本機能

「デジモンアナライザーの基本的な機能」

ユーザー登録 自分の名前をデジモンアナライザーに登録します。 P5へ

時間の登録 時間をセットします。 P8へ

メニュー ここから色々なメニューを選びます。 P9へ

アナライズ

アナライズやコネクトで、デジモンを集めたり、スキャンでデジモンのデータを見るためのメニューです。

アナライズ

アナライズをしてデジモンを登録することができます。 P9へ

スキャン

登録したデジモンの情報を見ることができます。 P15へ

コネクト

デジモン換装シリーズ、デジタルモンスターVer.5と接続ができます。 P17へ

タイム

時計を見たりミニゲーム遊ぶためのメニューです。

クロック

時間の表示をします。 P19へ

アラーム

アラームが使用できます。 P19へ

タイマー

タイマーが使用できます。 P19へ

ミニゲーム

ミニゲームが楽しめます。 P20へ

シュウセイ

時間の修正が行えます。 P20へ

フレンド

友達 データを登録したり、登録した友達のデータを見ることができるメニューです。

データ

登録した友達のデータを見ることができます。 P21へ

トウロク

友達のデータを登録できます。 P21へ

サクジョ

登録した友達のデータを削除できます。 P22へ

シュウセイ

登録した友達のデータを修正できます。 P22へ

オプション

画面の明るさやサウンドの調整を行うメニューです。

サウンド

音のON/OFFを設定できます。 P23へ

コントラスト

画面の明るさを調整できます。 P23へ

ヘルプ

ヘルプ機能のON/OFFを設定できます。 P23へ

「デジモンアナライザーの開閉」

デジモンアナライザーは、持ち運ぶ時や、遊ばない時に閉じておくことが可能です。開く時は本体前面のフックを押しながら、上ボタンを開いてください。



フック

本体前面のフックを押しながら、上ボタンを開いてください。

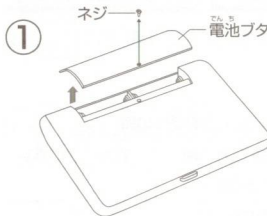
遊ばない時はボタンを閉めておこう!

※ボタンを閉めるときには、上ボタンのフックがカチッと音で閉めてください。

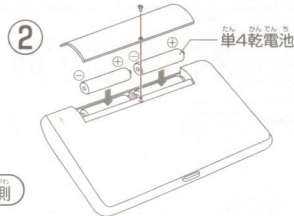


「電池の入れ方」

デジモンアナライザー本体に別売りの単4乾電池(R03)2本を図のように入れてください。電池は必ず2本とも新しい電池を入れてください。



① 本体裏側のネジをとり、矢印の方向に電池ボックスを外してください。



② 新しい単4乾電池2本を正しく間違えないようにセットしてください。電池ボックスを閉じてからネジを止めてください。

画面上に「でんちこうかんして」の文字が表示されたら電池を交換してください。電池を交換しても登録したデジモンデータ、ユーザーデータとフレンドデータは消去されません。



「オートパワーOFFについて」

デジモンアナライザーを5分以上ボタン操作などをしないでおくと、自動的に電源がOFFになります。再度遊ぶ場合には、電源ボタンを押してください。

「各部の説明」

アナライズボタン

アナライズする時のコマンドボタンと対応するキー番号を表しています。

スペースキー

文字の間に空白を開ける時や、文字を削除したい時に使います。

モードキー

文字を入力する時、キーを押すたびに「カナ」→「英語」→「数字」の順番で切り替わります。

電源ボタン

一度押すと電源ON、もう一度押すと電源OFFになります。

文字キー

文字を打ち込む時やアナライズする時に使います。

液晶画面

デジモンやミニゲーム、時計画面などが表示されます。

コネクタ

別売りのデジモン携帯シリーズやデジタルモンスターVer.WSとコネクタする時に使用します。

リセットボタン

リセットを行います。

矢印キー

メニュー選択やカーソルの移動に使います。

OKキー

選択した項目の決定に使います。

キャンセルキー

選択した項目のやり直しや各機能から抜ける時に使います。

「文字の入力方法」

キー	「ユーザー登録」や「フレンドデータ登録」の時		
	カナ入力の時	英語入力の時	数字入力の時
1 ア ABC	アイウエオアイウエオ	ABCabc	1
2 DEF	カキクケコガギグゲゴ	DEFdef	2
3 GHI GHI	サシスセソザジズゼゾ	GHIghi	3
4 JKL JKL	タチツテトッダチツデド	JKLjkl	4
5 P MNO	ナニヌネノ	MNOmno	5
6 PQR PQR	ハヒフヘホバビブベボ	PQRpqr	6
7 STU STU	マミムメモ	STUstu	7
8 VWX VWX	ヤユヨヤユ	VWXvwx	8
9 YZ YZ	ラリルレロ	YZyz	9
0 D999	ワヲンー。・	!#\$%&'()*+,-./:;<=>?@_	0
SPACE	空白文字 (削除)	空白文字 (削除)	空白文字 (削除)

「ユーザー登録」

はじめて電池を入れた後、ON/OFFを押すと起動画面が現れます。

数秒後、自動でユーザー登録画面に進みます。

ユーザー登録画面が表示されたらあなたの名前を入力してください。(最大8文字まで入力できます。)

OKを押すと次に進みます。

～8文字以内の入力例…「ヤガミタイチ」の場合～

8 VWX を1回押して、「ヤ」を入力します。

次に2 DEF を6回押して、「ガ」を入力します。

次に7 M STU を2回押して、「ミ」を入力します。

次に4 T JKL を1回押して、「タ」を入力します。

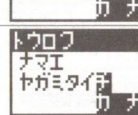
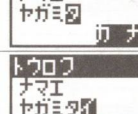
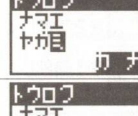
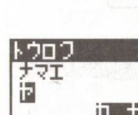
次に1 A ABC を2回押して、「イ」を入力します。

最後に4 T JKL を2回押して、「チ」を入力しOKを押します。

「OK?」が表示されたらOKを押して登録します。

間違えて入力した場合はCANCELを押して修正します。

※ユーザー登録は一度行くと、メモリリセット(P24「リセット」参照)をする以外は修正できません。間違えないよう注意して登録してください。



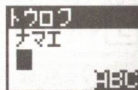
～9文字以上の入力例「ナカガワケンタロウ」の場合～

デジモンアナライザーで登録できる名前は8文字までです。

8文字を超えるような名前の場合は英字を使用するなど工夫してください。

例えば「ナカガワケンタロウ」といった名前を「K.ナカガワ」という名前にする場合は、以下の様にしてください。

最初は「カナ」入力になっているので
[OK] を1回押して、「英語」入力にします。



[4] を2回押して、「K」を入力します。

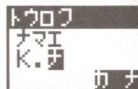


[0] を13回押して、「.」を入力します。

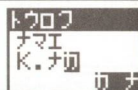


[5] を2回押して、「カナ」入力にします。

[5] を1回押し、「ナ」を入力します。

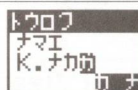


[2] を1回押して、「カ」を入力します。

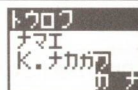


同じキーで入力する文字が続く場合は、[>] を押して、カーソルを移動してから文字を入力します。

[2] を6回押して、「ガ」を入力します。



[0] を1回押して、「ワ」を入力しOKキーを押します。



「OK?」と表示されたら、[OK] を押して登録します。

間違えて入力した場合は、[<] を押して修正します。

ユーザー登録完了!!



「プレゼントデジモンの登録」

ユーザー登録をすると、デジモンを登録することができます。

ユーザー登録をすると「トウロクカンリョウ アナライズカノデス!」と表示されます。

[OK] を押すと次の画面に進みます。

トウロクカンリョウ
アナライズ
カノデス!

「ジョキデータ アナライズシマス」と表示されます。

[OK] を押すと次の画面に進みます。

ジョキデータ
アナライズ
シマス

「Lvセンタク LEVELヲセンタクシテクダサイ」と表示されます。

[OK] を押すと次の画面に進みます。

Lvセンタク
LEVELヲ
センタクシテ
テクダサイ

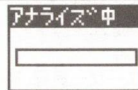
画面に表示されたLEVELのいずれかを[▲][▼]で選択し、[OK]で決定してください。登録されるプレゼントデジモンは、選択したLEVELごとにランダムに選ばれます。

アナライズ
トセイショウ 4
セイジ ユウ2
カンゼン 1

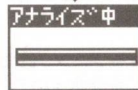
「OK?」と表示されたら、[OK] を押すと次の画面に進みます。



自動的にアナライズ画面になります。



自動的にアナライズが終了します。



これでプレゼントデジモンの登録は終わります。

[OK] を押すと次の画面に進みます。

(プレゼントデジモンは図鑑で確認できます。)

プレゼントデジモン
登録完了!!



「アナライズカンリョウ!」の文字が表示される前に電源がOFF、またはリセットされた場合は、データは登録されません。

「時間の登録」

～午後1時24分30秒にセットする場合～

「ジカンヲセットして!」と表示されたら時間の設定をしてください。

OKを押すと次の画面に進みます。

数字カーを押し、AM表示をPM表示に変更します。

時間表示を変更します。
数字の「0」、「1」を入力し、**▶**を押します。

分表示を変更します。
数字の「2」、「4」を入力し、**▶**を押します。

秒表示を変更します。
数字の「3」、「0」を入力し、**OK**を押します。

「OK?」が表示されます。
再び**OK**を押すと時計表示がスタートします。

「オープニング画面」

ユーザー登録、時間設定が終了するとオープニング画面が表示されます。

オープニング画面は2種類あり一定時間ごとに交互に表示されます。

オープニングが終了すると、タイトル画面が表示されます。

OKを押すとメニューになります。

※オープニング画面表示中に**OK**を押すとタイトル画面になります。

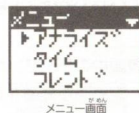
※タイトル画面で約30秒間**OK**を押さないでいるとオープニング画面になります。

3 各種機能

「メニュー」

各機能を選択するためのメニューです。
全ての機能をこのメニューから選んでいきます。

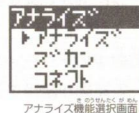
タイトル画面の時に、**OK**を押すとメニュー画面になります。
メニュー画面には、「アナライズ」「タイム」「フレンド」「オプション」の4つの機能があります。



「アナライズ」

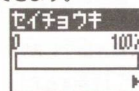
アナライズやコネクトなどでデジモンを登録したり、スキャンで獲得したデジモンのデータを見ることができる機能です。

メニュー画面の時に**▲▼**で「アナライズ」を選択し、**OK**を押すとこのアナライズ機能選択画面になります。
アナライズ機能選択画面には、「アナライズ」「スキャン」「コネクト」の3つの機能があります。



① アナライズ アナライズし、そのデジモンを登録することができます。

アナライズ機能選択画面の時に**▲▼**で「アナライズ」を選択し、**OK**で決定すると成長期の完成度がグラフ表示されます。



▶を押すと、成熟期の完成度がグラフ表示されます。
◀▶で「セイチョウキ」か「セイジユクキ」を選択し、**OK**で決定すると、次の画面に進みます。



※完成させたLEVELのグラフを選択することはできません。

ポイント!

まだまた セイチョウキ 0 100% → やった! 半分 セイチョウキ 0 100% → やった! 完成だ!! セイチョウキ 0 100%

完成度が高まればグラフが右方向に向かって塗りつぶされていくぞ。
グラフが塗りつぶされたら、そのLEVELは全デジモンアナライズ完了だ!

「デジモンハッケン!」が表示されたら**OK**を押してアナライズを始めましょう。



1 ア ABC ～ 8 ャ VWX を使用してアナライズを完成させます。

(アナライズの仕方……P11「**アナライズ**」参照)



アナライズが終了するとグラフィックが反転をくり返し、「ANALYZE CLEAR!」と表示されます。



登録中のデジモンが表示されます。

一定時間が経過するか、**OK** を押すと次の画面になります。



(データの内容……P15「**スキャン**」参照)

登録中のデジモンの名前、タイプが表示されます。

一定時間が経過するか、**OK** を押すと次の画面になります。



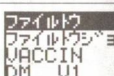
登録中のデジモンの必殺技が表示されます。

一定時間が経過するか、**OK** を押すと次の画面になります。



登録中のデジモンの生息地、属性、デジモンキャラのバージョンが表示されます。

一定時間が経過するか、**OK** を押すと次の画面になります。



登録が終了しました。

OK を押すとアナライズメニューに戻ります。

デジモン登録完了!!



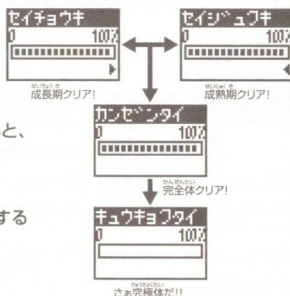
※「トウロクカンリョウ!」の文字が表示される前に、電源がOFF、またはリセットされた場合は、データが登録されません。

ポイント!

「セイチョウキ」「セイジクキ」のデジモンを全て登録しないと、「カンゼンタイ」をアナライズできないぞ!

「カンゼンタイ」のデジモンを全て登録しないと、「キョウキョクタイ」をアナライズできないぞ!

「キョウキョクタイ」のデジモンを全て登録すると図鑑が完成だ!
目指せ!完全コンプリート!!



②アナライズの仕方

～グラフィック効果の一覧 エアドラモンの場合～



ネガポジ

黒と白の表示が入り替わっています。

対応キー

1 ア ABC



上下ハンテン

上下方向に逆転している画面です。

対応キー

2 カ DEF



左右ハンテン

左右方向に逆転している画面です。

対応キー

3 サ GHI



ヨコスダレ

横方向に4つに分けられたパネルが入り替わっています。

対応キー

4 タ JKL



タテスダレ

縦方向に4つに分けられたパネルが入り替わっています。

対応キー

5 ナ MNO



ノイズ

砂嵐の画面が上にかぶっています。

対応キー

6 ハ PQR



4ブンカット

十字方向に分けられたパネルが入り替わっています。

対応キー

7 マ STU



クリエイション

キャラクターの画面が上になんてなっています。

対応キー

8 ヤ VWX

～「ネガポジ」効果の解き方 エアドラモンの場合～

これは「ネガポジ」効果がかけられています。

1 ア ABC

を押してください。

画面上に「ネガポジ」の表示がでます。

OK

を押すとネガポジが解除されます。



データが反転してエアドラモンが現れました。

「ネガポジ」効果が解かれました。

アナライズ完了!!



～「上下ハンテン」効果の解き方 エアドラモンの場合～

これは「上下ハンテン」効果がかけられています。

2カ DEF を押してください。



画面上に「上下ハンテン」の表示がでます。

OK を押すと上下ハンテンが解除されます。



データの上下が反転してエアドラモンが現れました。

アナライズ完了!!

「上下ハンテン」効果が解かれました。



～「左右ハンテン」効果の解き方 エアドラモンの場合～

これは「左右ハンテン」効果がかけられています。

3カ GHI を押してください。



画面上に「左右ハンテン」の表示がでます。

OK を押すと左右ハンテンが解除されます。



データの左右が反転してエアドラモンが現れました。

アナライズ完了!!

「左右ハンテン」効果が解かれました。



～「ヨコスダレ」効果の解き方 エアドラモンの場合～

これは「ヨコスダレ」効果がかけられています。

4カ JKL を押してください。



画面上に「ヨコスダレ」の表示がでます。

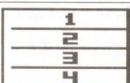
OK を押すとパネル画面になります。



数字が書かれた4つのパネルが表示されます。

入れ替えたいパネルを選んでください。

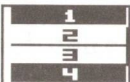
上記の絵の場合だと、**1ア ABC**、次に**4タ JKL**を押します。



画面上の「1」と「4」が選択されました。

この2つのパネルを入れ替えます。

OK を押すと2つのパネルが入れ替わります。



「1」と「4」のデータが入れ替わりエアドラモンが現れました。

「ヨコスダレ」効果が解かれました。

アナライズ完了!!



～「タテスダレ」効果の解き方 エアドラモンの場合～

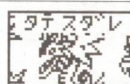
これは「タテスダレ」効果がかけられています。

5ナ MNO を押してください。



画面上に「タテスダレ」の表示がでます。

OK を押すとパネル画面になります。



数字が書かれた4つのパネルが表示されます。

入れ替えたいパネルを選んでください。

上記の絵の場合だと、**1ア ABC**、次に**4タ JKL**を押します。



画面上の「1」と「4」が選択されました。

この2つのパネルを入れ替えます。

OK を押すとパネルが入れ替わります。



「1」と「4」のデータが入れ替わりエアドラモンが現れました。

これで「タテスダレ」効果が解かれました。

アナライズ完了!!



～「ノイズ」効果の解き方 エアドラモンの場合～

これは「ノイズ」効果がかけられています。

6ハ PQR を押してください。



画面上に「ノイズ」の表示がでます。

OK を押すとノイズが解除されます。



ノイズが解除されてエアドラモンが現れました。

これで「ノイズ」効果が解かれました。

アナライズ完了!!



～「4ブンカツ」効果の解き方 エアドラモンの場合～

これは「4ブンカツ」効果がかけられています。

7マ STU を押してください。



画面上に「4ブンカツ」の表示がでます。

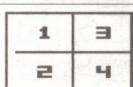
OK を押すとパネル画面が表示されます。



数字が書かれた4つのパネルが表示されます。

入れ替えたいデータを選んでください。

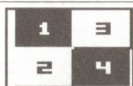
上記の絵の場合だと、1 A ABC に、4 J K L を押します。



画面上の「1」と「4」が選択されました。

この2つのデータを入れ替えます。

OK を押すとデータが入れ替わります。



「1」と「4」のデータが入れ替わりエアドラモンが現れました。

これで「4ブンカツ」効果が解かれました。

アナライズ完了!!



～「クリエーション」効果の解き方 エアドラモンの場合～

これは「クリエーション」効果がかけられています。

8マ VWX を押してください。



画面上に「クリエーション」の表示がでます。

OK を押すとクリエーションが解除されます。



クリエーションが解除されてエアドラモンが現れました。

これで「クリエーション」効果が解かれました。

アナライズ完了!!



ポイント!

グラフィック効果がかかっていない時にグラフィック処理をすると、逆に選択したグラフィック効果がかかってしまう場合があるぞ!
いくつかの効果が同時にかけられているので、画面をよく見て何の効果がかけているのか見極めよう!

※パネルの複雑化を避ける為に、かかっていないグラフィック効果のキーを押すとエラー音がかかる場合があります。

(例:「タテスダレ」効果の時に4ブンカツ処理を行うとエラー音になります。)

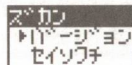
「ズカン」

登録したデジモンの属性や必殺技、生息地などのデータを見ることができます。

アナライズ選択画面の時に ▲ ▼ で「ズカン」を選択し、

OK を押すとズカン機能選択画面になります。

バージョンごとのズカン表示と生息地ごとのズカン表示があります。



ズカン機能選択画面

①バージョンごとのズカン表示 ～ボタモンを調べる場合～

発売されているデジタルモンスター本体やデジモンベンデラム本体などのバージョン(機種)別のデジモンを調べることができます。

ズカン機能選択画面の時にバージョンを選択し、OK を押すとバージョン一覧表示を見ることができます。

▲ ▼ で「DM V1」を選択し、OK で決定してください。



バージョン一覧表示

選んだバージョンのデジモン選択画面になります。

登録されていないデジモンは、「??????」と表示されます。

▲ ▼ で「ボタモン」を選択し OK を押してください。



デジモン選択画面

◀ ▶ でみたい画面を選択することができます。

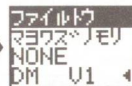
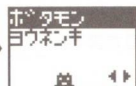
CANCEL を押すとデジモン選択画面に戻ります。

ボタモンが表示されました。

デジモンの名前、タイプが表示されます。

デジモンの必殺技が表示されます。

デジモンの生息地、属性、バージョン名が表示されます。



バージョンの一覧

- DM V1 (デジタルモンスター)
- DM V2 (デジタルモンスター-Ver.2)
- DM V3 (デジタルモンスター-Ver.3)
- DM V4 (デジタルモンスター-Ver.4)
- DM V5 (デジタルモンスター-Ver.5)
- Ver.S (デジタルモンスター-Ver.S)
- Dワールド (デジモンワールド)
- DMP V1 (デジモンベンデラム1)
- DMP V2 (デジモンベンデラム2)
- DMP V3 (デジモンベンデラム3)
- DMP V4 (デジモンベンデラム4)
- DMP V5 (デジモンベンデラム5)
- Ver.WS (デジモンモンスター-Ver.WS)
- D.VICE (デジヴァイス)

②セインクチごとのズカン表示

生息地ごとにデジモンを調べることができます。

生息地には「ファイル島」「Fタイリク」「ダークエリア」「フメイ」の4つがあり ▲ ▼ で選択できます。ファイル島とフォルダ大陸はさらに地域を選ぶことができます。

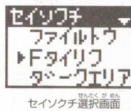
～Fタイリク、GDサバンナにいるニョキモンの場合～

ズカン機能選択画面で「セインクチ」を選択し、OK を押すとセインクチ選択画面が表示されます。

▲ ▼ で、「Fタイリク」を選択し、OK で決定してください。

「Fタイリク」の中の地域が表示されます。

◀ ▶ で「GDサバンナ」を選択し、OK で決定してください。



生息地の一覧 ・ファイル島(ファイル島) ・Fタイリク(フォルダ大陸) ・ダークエリア ・フメイ(生息地不明)

ファイル島

ギアサバンナ
TPジャングル(トロピカルジャングル)
フリーズランド
ミスティシリーズ
ムゲンマウンテン
マヨワズ/モリ
キンカイ
イジゲン

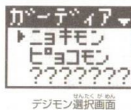
フォルダ大陸

Mエンバイア(メタルエンバイア)
NMフォレスト(ナイトメアフォレスト)
SPランド(スピリチュアルランド)
GDサバンナ(ガーディアンサバンナ)
セイバーベイ

選んだ場所のデジモン選択画面が表示されます。

登録されていないデジモンは、「????????」と表示されます。

◀ ▶ で「ニョキモン」を選択し OK を押してください。



◀ ▶ でみたい画面を選択することができます。

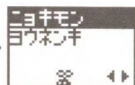
CANCEL を押すとデジモン選択画面に戻ります。

ニョキモンが表示されました。

デジモンの名前、タイプが表示されます。

デジモンの必殺技が表示されます。

デジモンの生息地、属性、バージョン名が表示されます。



「コネクト」

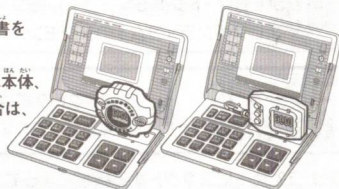
デジモンアナライザーでは、デジモン携帯シリーズ、ワンダースワンとのコネクトを行うことができます。

アナライズ機能選択画面で「コネクト」を選択し、OK で決定してください。「CONNECT READY!」と表示されたら、デジモン携帯シリーズやデジタルモンスターVer.WSをバトルモードにしてデジモンアナライザーのコネクト端子に接続してください。

上記機種側ボタンを押して、バトルを開始させるとコネクトがスタートします。

※上記機種のバトルの準備は各種取扱説明書を参照してください。

※デジタルモンスター本体やデジモンペンデュラム本体、デジタルモンスターVer.WSとコネクトした場合は、デジタルモンスターやデジモンペンデュラム本体、ワンダースワン本体はバトルを行います。



コネクトが成功すると「CONNECT OK!」と表示されます。

コネクトが失敗すると「CONNECT ERROR!」が表示されます。再度アナライズ機能選択画面から「コネクト」を選択してコネクトしなおしてください。



自動登録中。

一定時間が経過するか、OK を押すと次の画面になります。



登録中のデジモンが表示されます。

一定時間が経過するか、OK を押すと次の画面になります。

(データの内容……P15「スキャン」参照)



登録中のデジモンの名前、タイプが表示されます。

一定時間が経過するか、OK を押すと次の画面になります。



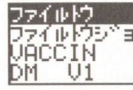
登録中のデジモンの必殺技が表示されます。

一定時間が経過するか、OK を押すと次の画面になります。



登録中のデジモンの生息地、属性、デジモン携帯シリーズのバージョンが表示されます。一定時間が経過するか、OK を押すと次の画面になります。

(データの内容……P15「スキャン」参照)



登録が終了しました。

OKを押すとアナライズメニューに戻ります。

デジモン登録完了!!



ポイント!

- ※デジモン携帯シリーズやワンダースワン本体の電池が切れかかっている場合は、コネクトがうまく行かない場合があります。
- ※デジタルモンスターVer.WSとコネクトした場合、以下のデジモンは登録されません。
 - ・ムシャモン ・ドクグモン ・ゴレモン ・スナイモン ・アシュラモン ・キメラモン
 - ・デジモンペンデュラム1のデジモン

コネクトに関する注意!

- ※コネクトの際は、正しい向きでゆっくりと行ってください。
- ※強く押し続けると、コネクトエラーしやすくなります。

アナライザーにコネクトする機種によってコネクトした結果に違いがあります。

デジタルモンスター本体やデジモンペンデュラム本体、デジタルモンスターVer.WSをコネクトした場合

デジモン1体を登録!



デジデバイスとコネクトすると、特別なことがおきます。

デジデバイスをコネクトした場合



デジデバイスでアグモンをコネクトするとアグモンが登録されるだけではなくその進化形のデジモンが全て登録されます。他のデジモンでも試してみよう!

さらに、デジデバイスをコネクトした直後は時計の表示にもそのデジモンが登場します。



通常時計表示画面



デジデバイスコネクト時の時計表示画面

※電源をOFFにすると通常の時計表示画面に戻ります

「タイム」

時間の表示や設定、タイマー、アラームなどを設定することができます。

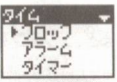
メニュー画面の時に▲▼で「タイム」を選択し、OKで決定するとタイム機能選択画面になります。

タイム機能選択画面には、「クロック」「アラーム」「タイマー」「ミニゲーム」「シュウセイ」の5つの機能があります。

①クロック 時計を見ることができます。

タイム機能選択画面の時に▲▼で「クロック」を選択し、OKで決定すると時計表示画面になります。

右上に表示されるデジモンはランダムに選ばれます。



時計表示画面

②アラーム アラームの設定ができます。

タイム機能選択画面の時に▲▼で「アラーム」を選択し、OKで決定するとアラーム設定画面になります。

右上に表示されるデジモンはランダムに選ばれます。

アラーム時間を入力したら(時間の入力方法はP8「時間の登録」を参照してください。)、SPACEを押してください。アラームアイコンが表示され、アラームがセットされます。(再びSPACEを押すとアラームが解除されます。)(●=アラームアイコン)

OKで決定すると「OK?」が表示されます。

再びOKを押すとアラームの設定が完了します。



アラーム設定画面



設定時間になるとアラーム音に合わせてデジモンが必殺技をだします。

OKを押すか、1分経過するとアラームは停止します。



注意! デジモンアナライザーで、下記の処理を行っている時に設定時間になってもアラームがならない場合があります。

- ・アナライズ中 ・タイマー設定中 ・コネクト中 ・時計修正中 ・オープニング画面表示中 ・アラーム設定中

③タイマー タイマーを設定することができます。

タイム機能選択画面の時に▲▼で「タイマー」を選択し、OKで決定すると、タイマー表示画面になります。

タイマーは1分間隔で60分まで設定できます。

右上に表示されるデジモンはランダムに選ばれます。



タイマー画面

～タイマーを10分にセットする場合～

数字で「1」、「0」と入力し、OKで決定するとカウントダウンがスタートします。

OKを押すと再びカウントダウンがスタートし、カウントダウンがスタートします。

CANCELを押すとタイマーが初期状態に戻ります。

タイマー表示が、「00:00:00」になるとタイマー音がなり、デジモンが必殺技をだします。(タイマー音の止め方はアラームの止め方と同様です。)

カウントダウン中にタイマーを一時停止する時はOKを押してください。

OKを押すと再びカウントダウンがスタートし、カウントダウンがスタートします。

CANCELを押すとタイマーが初期状態に戻ります。

タイマー表示が、「00:00:00」になるとタイマー音がなり、デジモンが必殺技をだします。(タイマー音の止め方はアラームの止め方と同様です。)



④ミニゲーム

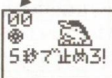
カウントダウンするタイマーを指定された時間ピッタリに止めるゲームです。成功するとデジモンを獲得できます。ピッタリ止められなくてもゲームで獲得したポイントを20ポイントためると、デジモンを獲得することができます。

タイム機能選択画面の時に で「ミニゲーム」を選択し、 で決定する

と「○秒で止めろ!」と表示され、タイマーを停止する時間が指定されます。

右上に表示されるデジモンはランダムに選ばれます。

・ポイント表示



～5秒で止める場合～

を押すとゲーム開始のカウントダウンがスタートします。

指定された秒数を忘れない様に注意しましょう!

ゲーム開始のカウントダウンが0になるとゲームがスタートします。

指定された時間に止まる様に を押してタイマーを止めてください。



止めた時間によってデジモンを獲得するか、ポイントを獲得します。



指定された時間まで0:10以内での1ポイント獲得!



指定された時間に、止められました。1体デジモン獲得!!おみこ!



指定された時間から0:10以内での1ポイント獲得!



指定された時間から0:10以上のゲームは失敗。デジモンもなげちゃおう!

ポイント!

ミニゲームでプレゼントされるデジモンはランダムに選ばれるけど、デジタルモンスターVer.S、デジタルモンスターVer.WS、デジモンワールドのデジモンが選ばれやすくなっているぞ。

アナライズでももちろん獲得できるけれど、解析できない時はミニゲームでデジモン獲得を目指そう!

⑤シュウセイ 時間の修正を行う時に使用します。

タイム機能選択画面の時に で「シュウセイ」を選択し、 で決定する

と時刻設定画面になります。

修正方法はP8「時間の登録」を参照してください。

数字を入力したら、 で決定してください。



「OK?」と表示されたら、再び を押してください。

時間が修正されます。



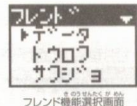
「フレンド」

フレンドは、友達の名前や電話番号などを登録するための機能です。

メイン画面表示の時に で「フレンド」を選択し、 で決定

するとフレンド機能選択画面になります。

フレンド機能選択画面には、「データ」「トウロク」「サクジョ」「シュウセイ」の4つの機能があります。



①データ 登録した友達の情報を見る事が出来ます。

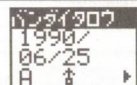
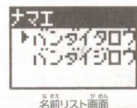
フレンド機能選択画面の時に で「データ」を選択し で

決定すると名前リスト画面が表示されます。

(デジモアナライザーがデータを読み込むまで1、2秒時間がかかります。)

でデータを見たい友達の名前を選択し、 で決定する

と友達の誕生日、血液型、性別が表示されます。



を押すと友達の電話番号、友達のデータで獲得したデジモンの表示に変わります。

を押すと前の画面に戻ります。



②トウロク 友達のデータを登録することができます。

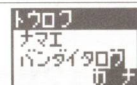
～バンダイタロウ君のデータを登録する場合～

(1990年6月25日生まれ、電話番号1234-5678-9000、血液型A型、男性)

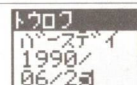
フレンド機能選択画面の時に で「トウロク」を選択し、 で決定すると、名前登録画面になります。



P5の「ユーザー登録」を参考に「バンダイタロウ」と入力し を押してください。



バースデー登録画面が表示されたら数字で「1」、「9」、「9」、「0」(1990年)「0」、「6」、「2」、「5」(6月25日)と入力して を押してください。

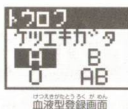


電話番号登録画面が表示されたら数字で、「1」、「2」、「3」、「4」、「-」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「0」、「0」、「0」と入力し、 で決定してください。

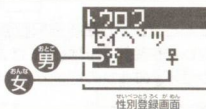
(「-」を入力する場合は、 を押してください。)



血液型登録画面が表示されたら、◀▶で「A」を選択し「OK」で決定してください。



性別登録画面が表示されたら、◀▶で「♂」を選択し、「OK」で決定してください。



「OK?」と表示されたら、「OK」を押してください。データが登録されます。

修正するときは「CANCEL」を押して下さい。性別登録画面に戻ります。それより前の項目を修正したい場合は「CANCEL」で戻して下さい。

フレンドデータ登録完了!!



フレンドデータを登録すると、デジモンが1体ランダムにプレゼントされます。(すでにアナライズされているデジモンの場合もあります。)

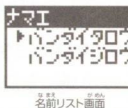


また、友達データを消してしまうとその時に登録したデジモンも消えてしまうので注意してください。(同じデジモンがアナライズなどで登録されている場合は消えません。)

「トウロクカンリョウ」の文字が表示される前に、電源がOFF、またはリセットされた場合は、データが登録されません。

③サクジョ 登録した友達のデータを削除することができます。

フレンド機能選択画面の時に▲▼で「サクジョ」を選択し、「OK」で決定すると名前リスト画面になります。削除する友達の名前を▲▼で選択し、「OK」で決定してください。



「OK?」と表示されたら、再び「OK」を押してください。

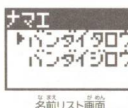
選択した友達のデータが削除されます。

削除完了!!



④シュウセイ 登録した友達のデータを修正することができます。

フレンド機能選択画面の時に▲▼で「シュウセイ」を選択し、「OK」で決定すると名前リスト画面が表示されます。修正したい友達の名前を▲▼で選択し、「OK」で決定してください。



登録したフレンドデータを入力します。操作方はP21「フレンド」②トウロクを参照してください。

変更したくないデータ画面は「OK」を押すと次の画面に進みます。性別の入力後、「OK?」と表示されたら「OK」を押し、決定してください。

修正完了!!

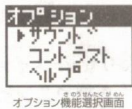


「オプション」

オプションとは、画面のコントラスト(明るさ)やサウンド(音)のON/OFFなどを調整するための機能です。

メイン画面表示の時に▲▼で「オプション」を選択し、「OK」で決定するとオプション機能選択画面になります。

オプションには、「サウンド」「コントラスト」「ヘルプ」の3つの機能があります。



①サウンド 音の「ON」/「OFF」を選択することができます。

オプション機能選択画面の時に▲▼で「サウンド」を選択し、「OK」で決定すると、サウンド設定画面になります。

▲▼でサウンドの「ON」/「OFF」を選択し、「OK」で決定してください。

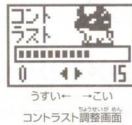


※サウンドの設定が「OFF」でもアラーム音、タイマー音は鳴ります。

②コントラスト 画面の色の濃さを調整することができます。

オプション機能選択画面の時に▲▼で「コントラスト」を選択し、「OK」で決定するとコントラスト調整画面になります。

◀▶で色の濃さを調整し、「OK」で決定してください。(色の濃さは16段階です。)



③ヘルプ アナライズをしている時のヘルプ表示のON/OFFを選択することができます。

ヘルプ表示を「ON」にしている場合、アナライズをしている時にグラフィック効果を解くための処理名が画面上部に表示されます。ヘルプ表示を「OFF」にすると処理名が画面上部に表示されなくなります。

※初期設定は「ON」になっていて、ヘルプ表示がされます。



オプション機能選択画面の時に▲▼で「ヘルプ」を選択し、「OK」で決定するとヘルプ設定画面が表示されます。

▲▼で「ON」/「OFF」のいずれかを選択し、「OK」で決定するとアナライズ時のヘルプ表示が設定できます。



「リセット」

リセットには「ハードリセット」、「メモリリセット」の2種類があります。

①ハードリセット

電池交換した時や画面が正常に作動しない時に使用します。

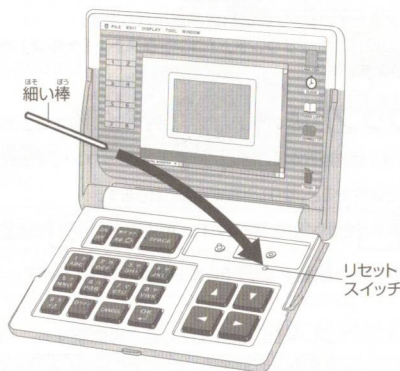
デジモンアナライザー本体のリセットスイッチを細い棒などで押します。

リセットが行われ、電源がオフになります。

※リセットスイッチはとがった棒やエンピツ、シャーペン^{（ペン）}の芯などで強く押しすぎないでください。破損する恐れがあります。

※登録されているデータは消去されません。

※ハードリセットをした後は、時間をセッとしなおしてください。（時間のセッの仕方…P8「時間の登録」参照）



②メモリリセット

登録したデジモン、フレンドデータなど全てのデータを消去する時に使用します。

電源が入っている状態で、リセットスイッチを押しながら「OK」を押す、その後リセットスイッチをはなしてから、「OK」をはなしてください。メモリリセット画面が表示されます。

「OK」を押すと次の画面に進みます。

「OK?」と表示されたら再び「OK」を押してください。

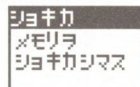
メモリリセットされます。

CANCELを押すと、通常の画面に戻ります。

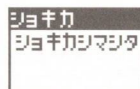
メモリリセットが完了すると「ジョキカシマシタ」と表示されます。

「OK」を押すと電源がOFFになります。

ON/OFFを押すとユーザー登録画面になります。



メモリリセット画面



注意

保護者の方へ 必ずお読みください。

- 単4乾電池（別売り）、ネジなどの誤飲事故（特に3才未満のお子様）に注意してください。
- 可動部分のスキマには指などを入れしないでください。はさまれてケガをする恐れがあります。
- 《電池を誤使用すると発熱・破裂・液もれの恐れがあります。下記に注意してください》
- 電池の交換は、保護者の方が行ってください。
- 充電式（ニカドなど）電池は、絶対に使用しないでください。
- 古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池をまぜて使わないでください。
- ⊕⊖（プラスマイナス）を正しくセッしてください。
- 遊んだ後は必ずスイッチを切り電池をはずしてください。
- ショートさせたり充電、加熱、火の中に入れたりしないでください。
- 万一、電池からもれた液が目に入ったときはすぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に付いたときは水で洗ってください。

《使用上の注意》

- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態（手や腕の疲労、目の乾燥など）や長時間の連続の使用、運転中、歩行時などの使用及び航空機などの、使用が禁止されている場所では使用しないでください。
- 長時間ゲームをする時は、健康の為、1時間毎に約15分の小休止をしてください。
- 取付部分を無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。
- 商品の上部より力を加えたり、踏んだりしないでください。破損及び事故の危険があります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。
- また絶対分解しないでください。
- 故障の原因になりますので接続部をぬらしたり、触れたりしないでください。
- 電池交換後に異常動作を起こした場合は、一旦電池を抜いて、しばらくしたら電池を入れてください。
- お客様又は第3者が本機の取扱いのときや、本機が静電気・電気ノイズの影響を受けた時、また故障・修理や電池交換の時は記憶内容が変化・消失する恐れがあります。重要な内容は必ずメモ帳やノート等に控えておいてください。
- 記憶内容が変化・消失した事による損害については、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 本機を使用した事による金銭上の損害及び免失利益又は第3者からのいかなる請求についても当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。